BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran.[27] Model pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik serta dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyani F., pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen.[28] Model kooperatif juga diartikan sebagai sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan

[27]Muhammad Afandi, dkk., *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hal. 16.

[28]Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hal. 53.

teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan disamping sumber belajar yang lainnya.[29] Jadi model kooperatif merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil untuk saling belajar satu sama lain dengan kelompoknya masing-masing dengan tujuan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Model-model pembelajaran kooperatif meliputi Kepala Bernomor (*Numbered Head Together*), Skrip kooperatif, Tim Siswa Kelompok Prestasi, Berpikir Berpasangan Berbagi, Jigsaw, Melempar Bola Salju, Tim TGT, Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis, dan Dua Tinggal Dua Tamu.[30] Dengan banyaknya macam-macam dari model kooperatif ini guru bisa memilih model-model kooperatif yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993) untuk melibatkan lebih banyak peserta didik dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.[31] Model *Numbered Head Together* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, selain itu

---

[29] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 190.

[30] Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*…….., hal. 62.

[31] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif: Konsep Landasan dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Prenada, 2009) , hal. 82.

tipe ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.[32]

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) atau kepala bernomor dalam implementasinya guru memberi tugas, siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugasnya, kemudian guru menunjuk salah satu nomor siswa dan hanya siswa bernomor yang berhak menjawab, tujuannya untuk mencegah dominasi siswa tertentu. Pembelajaran tipe *Numbered Head Together* (NHT) memiliki keunggulan yaitu adanya sistem penomoran. Dengan sistem ini memungkinkan setiap anggotanya dari kelompok berusaha untuk membahas jawaban atas pertanyaan yang diberikan sehingga setiap siswa aktif dalam pembelajaran.[33]

Setiap siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.[34]

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang berbentuk kelompok kecil yang memiliki aturan-aturan tertentu.

---

[32] Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2008), hal. 29.

[33]Yopie Firmansyah dkk., *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Berbantuan Media Simulasi PHET terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa SMA di Jember"*, Jurnal Pembelajaran Fisika Vol. 6 No. 1, 2017, hal. 98-99.

[34] Bassrowi Sukidin dan Suranto, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas,* (Surabaya: Insan Cendikia, 2002), hal. 156-157.

Model kooperatif lebih melibatkan keaktifan siswa dan kerjasama antar siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang telah terstruktur.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa. Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut;[35]

1) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya dengan baik.
4) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama mereka.
5) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjukkan nomor yang lain.
6) Kesimpulan.

[35]Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*…….., hal. 62.

Tabel 2.1

Sintaks Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)[36]

Fase	Kegiatan Guru dan Peserta Didik
Fase 1 Penomoran	Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok 4-5 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1-5
Fase 2 Pengajuan Pertanyaan	Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada peserta didik. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya.
Fase 3 Berpikir Bersama	Peserta didik menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban itu.
Fase 4 Menjawab	Guru memanggil satu nomor tertentu, kemudian peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

Menurut Lie (2004) dalam Ega Gantini langkah-langkah pembelajaran tipe *Numbered Head Together* (NHT) adalah sebagai berikut:[37]

1) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor kepala.

[36]Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif: Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP),* (Jakarta: Prenada Nadia Group, 2009), hal. 82.

[37]Ega Gantini, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together* (NHT), (Kuningan: Goresan Pena, 2019), hal. 31.

2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3) Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban ini.
4) Guru memanggil salah satu nomor, siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka.

Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* menurut Ega Gantini adalah:[38]

1) Penomoran adalah siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok beranggotakan empat orang. Kemudian guru memberikan nomor diri siswa kepada setiap anggota kelompok sebagai identitas diri.
2) Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk dikerjakan bersama-sama dengan kelompoknya. Tugas yang diberikan berupa lembar kerja siswa (LKS).
3) Siswa melakukan diskusi membahas atau mengerjakan tugas kelompok. Setiap kelompok harus dapat memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan tiap anggota kelompok mengetahui jawabannya. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar.

[38]Gantini, *Pembelajaran Kooperatif*……, hal. 32-33.

4) Guru akan memanggil secara acak nomor kelompok serta nomor siswa yang harus melaporkan hasil kerja sama mereka untuk seluruh kelas.
5) Guru meminta tanggapan kelompok lain apakah setuju atau tidak dengan jawaban kelompok tadi, bila ada yang tidak setuju maka kelompok tersebut berhak mengemukakan jawaban mereka.

Dengan demikian langkah-langkah pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Siswa dibagi menjadi lima kelompok. Setiap kelompoknya terdiri dari enam siswa.
2) Setiap siswa pada masing-masing kelompok mendapat nomor sebagai identitas diri.
3) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk membaca materi dan mengamati gambar yang telah diberikan.
4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum dipahaminya.
5) Guru memberikan tugas yang sama pada masing-masing kelompok.
6) Masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban dari tugas tersebut. Setiap siswa pada masing-masing kelompok harus memahami jawaban dari tugas tersebut.

7) Guru memilih kelompok dan memanggil secara acak nomor siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi.
8) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lainnya untuk memberikan tanggapan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Penerapan model pembelajaran model *Numbered Head Together* (NHT) memiliki beberapa kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Numbered Head Together* sebagai berikut:[39]

1) Kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)
   a) Melatih siswa untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain.
   b) Melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya.
   c) Memupuk rasa kebersamaan.
   d) Membuat siswa terbiasa dengan perbedaan.
2) Kekurangan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)
   a) Siswa yang terbiasa dengan cara konvensional akan sedikit kewalahan.
   b) Guru harus bisa memfasilitasi siswa.

[39]Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 177.

c) Tidak semua mendapat giliran.

Sedangkan pendapat lain mengemukakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) sebagai berikut:[40]

1) Kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)
   a) Menyebabkan siswa aktif dalam menjawab pertanyaan.
   b) Melatih siswa berani dalam menyampaikan pendapat dan berani bicara di depan kelas.
   c) Motivasi siswa dalam belajar.
   d) Melatih siswa bekerja sama dan menghargai pendapat teman dalam kelompok.
2) Kelemahan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)
   a) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.
   b) Pengkondisian kelas kurang.
   c) Memerlukan waktu yang lebih banyak untuk memahami materi karena ada diskusi kelompok dan diskusi kelas.

[40]Fitriani Ezi dan Saleh Aksa, *"Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together (NHT) dengan konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ketenagakerjaan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Jangka",* Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi Vol.II No. 2, 2014, hal. 4.

2. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "Tengah, perantara, atau pengantar". Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu pemperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[41]

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruktional. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien

[41]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008), hal. 3.

(siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[42]

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indra penglihatan.[43] Sedangkan pengertian lain, media visual adalah media yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar.[44] Jadi media visual adalah suatu perantara yang dapat dilihat dengan tujuan untuk menyalurkan informasi atau pesan yang mempengaruhi pikiran atau perasaan seseorang sehingga terjadi proses belajar pada dirinya.

b. Fungsi Media Visual

Media visual mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah

---

[42]Usman, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hal. 11.

[43]Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Gaung Persada Press), hal. 2.

[44]Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), hal. 14.

emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkap bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.[45]

Dari fungsi-fungsi media visual diatas dapat disimpukan bahwa media visual dapat mengalihkan perhatian siswa pada materi pembelajaran, mengingat informasi yang terkandung dalam gambar serta membantu siswa yang lambat dalam memahami materi pelajaran dalam bentuk teks.

Menurut pendapat lain media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (*reserver*), di

[45]Susilana, *Media Pembelajaran*....., hal. 17.

mana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Selain itu, secara khusus media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.[46]

Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.[47]

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media visual membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan bermakna pada siswa sehingga siswa tidak cepat melupakan materi tersebut.

c. Prinsip-prinsip Umum Penggunaan Media Visual

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

1) Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secar hati-hati karena gambar yang amat rinci

[46]Usman, *Media Pembelajaran*……., hal. 33.
[47]Arsyad, *Media Pembelajaran*……., hal. 91.

dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.

2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
3) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorgaisasikan informasi.
4) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.
5) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
6) Hindari visual yang tak berimbang.
7) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.

8) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
9) Visual, khususnya diagaram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
10) Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (3) semua realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
11) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
12) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, (2) memberi nama orang, tempat, atau objek, (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
13) Warna harus digunakan secara realistik.

14) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.[48]

Prinsip-prinsip di atas memudahkan guru untuk memilih media visual yang sesuai dengan materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, pesan atau informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena media sesuai dengan materi.

d. Macam-macam Media Visual

Media visual mempunyai jenis yang bermacam-macam, beberapa di antaranya sebagai berikut:[49]

1) Media Bagan (*Chart*)

Media bagan atau *chart* adalah suatu media pengajaran yang penyajiaanya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses. Perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

2) Grafik

Grafik merupakan gambar sederhana yang disusun menurut prinsip matematika, dengan menggunakan data berupa angka-angka. Grafik mengandung ide, objek, dan hal-hal yang

[48]Arsyad, *Media Pembelajaran*……, hal. 92-93.
[49]Usman, *Media Pembelajaran*……., hal. 34-38.

dinyatakan dengan simbol dan disertai dengan keterangan-keterangan secara singkat.

Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerapkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

3) Media Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan menyerupai peta dari pada gambar. Diagram sering juga digunakan unutk meningkatkan letak bagian-bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lain. Misalnya, diagram untuk menentukan ruang kelas, di mana letak dinding, pintu, jendela, kursi, dan papan tulis dan sebagainya.[50]

4) Poster

Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.[51]

5) Karikatur dan Kartun

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada; karikatur

[50]Usman, *Media Pembelajaran*……., hal. 43.
[51]*Ibid.*, hal. 44.

kadang-kadang lebih menggigit dan krisit. Coretan-coretan pada karikatur, misalnya coretan pada wajah manusia yang mirip dengan yang dikarikaturkan memberikan pesan politis, walaupun coretan-coretan kelihatan. Sedangkan kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan ketawa. Kesan kritis dan humor yang diberikan tahan lama dalam ingatan anak. [52]

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.[53]

6) Media Gambar/Foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.[54]

---

[52]Usman, *Media Pembelajaran*……, hal. 47.
[53]Sadiman, *Media Pendidikan*……..., hal. 45.
[54]Usman, *Media Pembelajaran*……,hal. 47.

Foto dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat yang lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk setelah kejadian itu berlalu.

a) Beberapa alasan penggunaan foto sebagai media pengajaran sebagai berikut:

1. Bersifat konkrit, para siswa akan dapat dilihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan.
2. Dapat mengatasi batas waktu dan ruang, melalui gambar dapat diperlihatkan kepada siswa foto-foto benda yang jauh atau yang terjadi beberapa waktu lalu.
3. Dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indra manusia. Misalnya benda-benda kecil yang tak dapat dilihat dengan mata dan diperbesar sehingga dapat dilihat dengan jelas.
4. Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah.
5. Mudah didapat dan murah biayanya, karena ia mengandung nilai ekonomis dan meringankan beban sekolah yang budgetnya terbatas.
6. Mudah digunakan bauk untuk perorangan maupun untuk kelompok.[55]

[55]Usman, *Media Pembelajaran*……,hal. 48-49.

b) Enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan, yaitu sebagai berikut:

1. Autentik. Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
2. Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
3. Ukuran Relatif. Gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya. Apabila gambar atau foto tersebut tentang benda atau objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan beberapa besar benda atau objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya dalam foto tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar.
4. Gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang,

gambar atau foto karya siswa sendiri sering kali lebih baik.

6. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.[56]

7) Media Gambar Sederhana dengan Garis Lingkaran

Bagi guru yang kurang pandai menggambar dapat menggunakan gambar sederhana dalam menerangkan materi pelajaran hanya dengan membuat garis dan lingkaran. Gambar semacam ini digunakan hampir untuk semua tingkat pelajaran. Penggunaanya tidak saja menarik tetapi juga dapat mengikat perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan.

8) Media Komik

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus hati-hati sebab seringkali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbankan akibat yang ditimbulkanya.[57]

---

[56]Sadiman, *Media Pendidikan……*, hal. 31-33.
[57]*Ibid*, hal. 55.

9) Sketsa

Sketas adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.[58]

Jadi macam-macam media visual yaitu media bagan, grafik, diagram, poster, karikatur dan kartun, gambar atau foto, gambar sederhana dengan garis lingkaran, komik, dan sketsa. Dari macam-macam media visual tersebut, guru dapat memilihnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga materi bisa tersampaikan dengan jelas atau baik.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata kerja Latin *movere* (menggerakkan). Sedangkan secara umum motivasi diartikan suatu proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Motivasi merupakan sebuah proses ketimbang sebuah hasil.[59] Motivasi atau motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya yang

---

[58]Sadiman, *Media Pendidikan……..*, hal. 33.

[59]Dale H. Schunk, dkk., *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications, Third Edition (Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi)*, Penj. Elly Tjo, (Jakarta: Indeks, 2012), hal. 6.

berasal dari dalam diri atau luar untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dalam diri subyek untuk melakukan sesuatu yang mempunyai tujuan tertentu.[60]

Motivasi menyangkut berbagai tujuan yang memberikan daya penggerak dan arah bagi tindakan. Berbagai pandangan teori kognitif tentang motivasi memiliki perhatian yang sama pada pentingnya tujuan. Tujuan mungkin tidak dirumuskan dengan baik dan mungkin berubah seiring pengalaman, namun idenya adalah bahwa individu menyadari tentang sesuatu yang ia coba dapatkan atau pun hindari.[61]

Motivasi adalah keinginan yang terdapat pada diri seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan agar tercapai suatu tujuan. Motivasi merupakan sebuah proses untuk mencapai suatu hasil. Motivasi dapat tumbuh dari dalam dirinya sendiri atau dorongan dari luar sehingga ia melakukan aktivitas yang bisa mencapai tujuan yang diinginkannya.[62]

Sardiman mengemukakan, bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seorang siswa

---

[60]Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 239.
[61]Rohmah, *Psikologi Pendidikan*……....., hal. 239.
[62]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi*…….., hal. 75

yang walaupun memiliki inteligensia cukup tinggi bisa menjadi gagal jika motivasi dalam dirinya kurang.[63]

Motivasi menuntut dilakukannya aktivitas-fisik atau pun mental. Aktivitas fisik memerlukan usaha, kegigihan, dan tindakan lainnya yang dapat diamati. Aktivitas mental mencangkup berbagai tindakan kognitif seperti perencanaan, penghafalan, pengorganisasian, pemonitoran, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, dan penilaian kemajuan. Sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh para murid diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan mereka.[64]

Jadi motivasi belajar adalah suatu dorongan atau keinginan seseorang untuk melakukan aktivitas fisik seperti melakukan usaha atau kegigihan dan melakuan aktivitas mental mencangkup tindakan kognitif seperti penghafalan, pengorganisasian, pengambilan keputusan atau menyelesaikan masalah untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

b. Ciri-ciri Motivasi

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas. Siswa dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai).seperti siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu,

[63]*Ibid.*,
[64]Schunk, *Motivation in Education*……, hal. 6.

mencari sumber lain, tidak mudah putus asa dan memeriksa kelengkapan tugas.

2) Ulet menghadapi kesulitan. Siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Dalam hal ini, siswa bertanggungjawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah, mencari jalan keluar terhadap masalah yang sedang dihadapi dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah.
4) Lebih senang bekerja mandiri. Artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif.
6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya. Ia percaya dengan apa yang dikerjakannya atau teguh pendirian.
8) Senang mencari dan memcahkan masalah soal-soal.[65]

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar-

[65]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi……,* hal. 83-84.

mengajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitas dan mekanis. Siswa harus mampu mempertahankan pendapatnya, kalau ia sudah yakin dan dipandangannya cukup rasional. Bahkan lebih lanjut siswa harus juga peka dan responsif terhadap berbagai masalah umum, dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Hal-hal itu semua harus dipahami benar oleh guru, agar dalam berinteraksi dengan siswanya dapat memberikan motivasi yang tepat dan optimal. [66]

c. Hubungan Motivasi dengan Pembelajaran dan Kinerja

Motivasi dapat memengaruhi pembelajaran baru serta kinerja dari keterampilan, strategi, dan perilaku yang sudah dipelajari sebelumnya. Motivasi dapat memengaruhi apa yang dipelajari, kapan belajar, dan bagaimana cara belajar. Murid yang termotivasi mempelajari sebuah topik cenderung melibatkan diri dalam berbagai aktivitas yang diyakininya akan membantu dirinya belajar, seperti memperhatikan pelajaran secara sesaksama, secara mental mengorganisasikan dan menghafal materi yang harus dipelajari, mencatat untuk memfasilitasi aktivitas belajar berikutnya,

[66]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi……,* hal. 83-84.

memeriksa level pemahamannya, dan meminta bantuan ketika dirinya tidak memahami materi tersebut.[67]

Sedangkan, murid yang tidak termotivasi untuk belajar, usaha-usaha belajarnya cenderung tidak sistematis murid yang termotivasi untuk belajar. Ia mungkin tidak memperhatikan selama jam pelajaran berlangsung, serta tidak mengorganisasikan atau pun menghafal materi. Pencatatan mungkin dilakukan secara tidak teratur (sembarangan) atau pun tidak dilakukan sama sekali. Ia mungkin tidak memonitor level pemahamannya atau pun tidak meminta bantuan ketika ia tidak memahami materi yang sedang diajarkan.

Motivasi memengaruhi pembelajaran dan kinerja. Ketika murid mencapai tujuan pembelajaran, pencapaian tujuan menginformasikan kepadanya bahwa dirinya mempunyai kemampuan prasyarat untuk belajar. Keyakinan ini memotivasinya untuk menetapkan berbagai tujuan menantang yang baru. Para murid yang termotivasi untuk belajar sering kali mendapati bahwa, segera sesudah diri mereka termotivasi untuk belajar, mereka secara intrisik termotivasi melanjutkan aktivitas belajarnya.[68]

Jadi motivasi sangat berpengaruh pada pembelajaran siswa. Ketika siswa termotivasi maka ia akan melibatkan dirinya pada pembelajaran tersebut. Ia akan memperhatikan pelajaran,

---

[67]*Ibid.*, hal. 7.
[68]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi……,* hal. 8.

mencatatnya, memahami materinya, dan meminta bantuan jika ia tidak bisa memahami materi.

d. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang medukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1) Peran Motivasi dalam Menentukan Penguatan Belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Sebagai contoh, seorang anak akan memecahkan materi matematika dengan bantuan tabel logaritma. Tanpa bantuan tabel tersebut, anak itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika. Dalam kegiatan itu, anak berusaha mencari buku tabel matematika. Upaya untuk mencari tabel matematika merupakan peran motivasi yang dapat menimbulkan pengutan belajar.

Peristiwa di atas dapat dipahami bahwa sesuatu dapat menjadi penguat belajar untuk seseorang, apabila dia sedang benar-benar mempunyai motivasi untuk belajar sesuatu. Dengan perkataan lain, motivasi dapat menentukan hal-hal apa di lingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar. Untuk seorang guru perlu memahami suasana itu, agar dia dapat membantu siswanya dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai bahan penguat belajar. Hal itu tidak cukup dengan memberitahukan sumber-sumber yang harus dipelajari, melainkan yang lebih penting adalah mengaitkan isi pelajaran dengan perangkat apa pun yang berada paling dekat dengan siswa di lingkungannya.

2) Peran Motivasi dalam Memperjelas Tujuan Belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak. Sebagai contoh, anak akan termotivasi belajar elektronik karena tujuan belajar elektronik itu dapat melahirkan kemampuan anak dalam bidang elektronik. Dalam suatu kesempatan misalnya, anak tersebut diminta membetulkan radio yang rusak, dan berkat pengalamannya dari bidang elektronik, maka radio tersebut menjadi baik setelah diperbaikinya. Dari pengalaman itu, anak

makin hari makin termotivasi untuk belajar, karena sedikit anak sudah mengetahui makna dari belajar itu.

3) Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.[69]

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam penegertian yang luas mencangkup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif, berkenaan dengan hasil

[69]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi……..,* hal. 27-28.

belajar intelektual yang mencangkup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.[70]

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.[71]

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pembelajaran tertentu.[72] Seseorang dikatakan belajar apabila ia mengalami suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini dapat diamati dan berlaku dalam waktu yang relatif lama. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[73] Jadi hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang telah dicapai siswa dalam situasi belajar yang menunjukkan tingkat kemampuan penguasaan kemampuan, baik dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

---

[70]Sudjana, *Penilaian Hasil…,* hal. 3.

[71]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar,* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

[72]Ahmad Santoso, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal. 5.

[73]Abin Syamsuddin Makmun. Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul. (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 307-308.

Hasil belajar akan tampak pada perubahan aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek kebiasaan dan sikap. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan acuan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai seperti yang telah dirumuskan didalam perangkat pembelajaran. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan dalam pemahaman, kemampuan, dan sikap siswa yang lebih baik.

b. Indikator-indikator Hasil Belajar

Seorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan melalui kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek.[74] Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikurel maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang mencakup tiga ranah, yakni:[75]

1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:
   a) Pengetahuan, yaitu kemampuan yang paling rendah dalam ranah kognitif. Namun tipe ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Dalam tipe ini, siswa hanya

[74]Wahidmurni, dkk., *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi dan Praktik)*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), hal. 18.

[75]Sudjana, *Penilaian Hasil*……. Hal. 23-31.

sekedar tahu saja. Misalnya shalat, siswa dapat mengartikan definisi shalat.

b) Pemahaman, yaitu tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Pada tahap ini siswa tidak hanya mampu mengartikan tetapi juga mengetahui lebih dalam lagi. Selain itu siswa juga mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri terhadap sesuatu yang dibaca atau didengar.

c) Penerapan, yaitu kemampuan atau keterampilan menggunakan abstraksi, kaidah dan ketentuan dalam situasi-situasi khusus dan konkret yang dihadapinya sehari-hari. Artinya siswa mampu menerapkan materi yang telah diketahui dan dipelajari.

d) Analisis, yaitu usaha memilih integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Pada tahap ini, siswa mampu menganalisa bagian-bagian dasar suatu materi dan mampu menggabungkan konsep satu dengan konsep lainnya. Misalnya, shalat sunah subuh, itu artinya Shalat Sunah Qabliyah.

e) Sintesis, yaitu kemampuan menyusun kembali bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Tahap ini merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Pada tahap ini siswa

mampu menggabungkan bagian-bagian konsep yang terpisah menjadi suatu kesatuan atau dapat dikatakan dari contoh dapat ditarik menjadi suatu konsep. Misalnya, Shalat Qabliyah dan Ba'diyah merupakan Shalat Sunnah Rawatib.

f) Evaluasi, yaitu kemampuan untuk memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, metode, materi dan lain-lain. Tahap ini merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam ranah kognitif.

2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat mengalami perubahan apabila telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks, yaitu:

a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalambentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan situasi gejala atau rangsangan dari luar. Pada tahap ini, siswa menerima nilai-nilai yang diajarkan oleh guru.

b) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Tahap ini lebih tinggi dari pada *receiving/attending*, yakni siswa memberi tanggapan terhadap nilai yang diberikan oleh guru.

c) *Valuing* atau penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Siswa tidak hanya menerima nilai yang diajarkan tetapi juga dapat menilai dan memilih antara yang baik dan yang buruk.

d) Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Pada tahap ini siswa dapat menunjukkan tanggung jawabnya terhadap nilai yang menjadi prioritasnya.

e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Maksudnya, nilai yang telah dimiliki siswa, sudah melekat/tertanam dalam dirinya secara konsisten.

3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu:

a) Gerak refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari).
b) Keterampilan pada gerak-gerak dasar.
c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan audif, motoris dan lain-lain.
d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut merupakan obyek penilaian dari hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, yang paling banyak digunakan/dinilai oleh para guru di sekolah adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai isi dari pelajaran yang dipelajari. Hasil belajar akan dituangkan kedalam skor/angka. Jika skor/angka semakin tinggi maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar, dan sebaliknya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ranah kognitif untuk melihat hasil belajar siswa.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi selama melakukan proses belajar. Faktor yang mempengaruhi hal

tersebut diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakanfaktor-faktor yang datang dari diri sendiri. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah

1) Faktor internal, meliputi aspek psikologi, jasmani, fisik.
   a) Faktor kesehatan

      Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya. Sehat berarti dalam keadaan baik badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit.

   b) Cacat tubuh

      Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Cacat itu bisa berupa buta, tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

   c) Aspek psikologis antara lain intelegensi; perhatian; minat; bakat; motivasi.[76]
2) Faktor eksternal

   Faktor ini merupakan faktor yang datangnya dari luar individu, atau faktor lingkungan dimana seseorang berada, seperti lingkungan keluarga, (orang tua, suasana rumah dan kondisi ekonomi keluarga), faktor lingkungan sekolah (kurikulum, hubungan sosial antara guru dengan siswa, siswa

[76]E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum,* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 191.

dengan siswa dan sebagainya). Dan bentuk kehidupan atau lingkungan di masyarakat, corak kehidupan tetangga.[77]

d. Macam-macam Tes Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka diperlukan tes. Tes merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam pencapaian kompetensi. Macam-macm tes hasil belajar dilihat dari fungsinya yaitu:[78]

1) Tes seleksi yaitu tes yang berfungsi untuk memilih atau menyeleksi teste yang berhak mengikuti suatu program pendidikan.
2) Tes awal (*pretest*), yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
3) Tes akhir (*posttest*), yaitu tes yang dilaksanakan untuk mengetahui apakah semua materi yang telah diajarkan dapat dikuasai dengan baik oleh peserta didik.
4) Tes diagnosis, yaitu tes yang bertujuan untuk mengetahui jenis dan tingkat kesukaran yang dihadapi oleh peserta didik.
5) Tes formatif, yaitu tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah berbentuk setelah

[77]Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan,* (Jakarta: IMTIMA, 2007), hal. 129.

[78]Ahmad Mabruri Wihaskoro, *Modul Evaluasi Pembelajaran*, (Cirebon: Institut Agama Islam Syekh Nurjati, 2013), hal. 29.

mereka mengikuti pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan pembelajaran yang disusun apa belum.

6) Tes sumatif, yaitu tes hasil belajar yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk setelah mengikuti setengah semester. Tes ini dilaksanakan setelah beberapa program pembelajaran dilaksanakan.

Tes hasil belajar digunakan untuk melihat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi yag telah ditetapkan guru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes hasil belajar yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

B. Penelitian Terdahulu

Kajian tentang pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa banyak digunakan oleh peneliti terdahulu, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Martil, Syamswisna, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan dalam Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA dengan judul "*Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMP Rehoboth*". Latar belakang dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa menggunakan metode NHT (*Numbered Heads Together*) dengan media visual menunjang kualitas proses belajar mengajar. Sedangkan menggunkan media juga dapat membantu proses belajar serta membuat pelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunkan

peelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu, dengan rancangan *nonequivalent control group design*.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan siswa pada materi organisasi kehidupan yang diajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan media visual t diperoleh t hitung (5,02) > ttabel (1,68) artinya hipotesis alternatif Ho di tolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan media visual dan kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata skor *post-test* sebesar 14,96. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan media visual juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan kontribusisebesar 39,80% terhadap hasil belajar.[79]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Yunita Nasution dengan judul, *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII MTs Cerdas*

[79]Marti, dkk., "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMP Rehoboth", *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* Volume 5, Nomor 2, Juli 2014.

Murni Tembung", mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Latar belakang penelitian ini menjelaskan bahwa, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Pemilihan model pembelajaran ini dirasa sesuai utnuk digunakan, karena dengan model pembelajaran ini, siswa memiliki tanggung jawab dalam kelompok serta aktif bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahannya. Dalam model pembelajaran tipe NHT, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dan juga siswa yang memiliki kemampuan lenih rendah sama-sama memiliki peranan dalam kelompoknya. Sehingga semua siswa aktif dalam pembelajaran ini. Selain itu, model pembelajaran tipe NHT ini membuat siswa untuk fokus dan aktif pada saat berlangsungnya pembelajaran karena model pemebelajran ini dilakukan dengan berdiskusi terlebih dahulu kemudia hasil diskusi kelompoknya dipersentasekan oleh nomor yang dipangil tanpa bantuan dari anggota kelompoknya.

Penelitian ekperimen mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar di MTs Cerdas Murni Tembung. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran NHT dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional metode penugasan yang ditinjau dari hasil belajar akhir siswa. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada kelas VII MTs Cerdas Murni Tembung pada materi garis dan sudut jauh lebih baik dari pada model pembelajaran

konvensional metode penugasan serta ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar pada materi garis dan sudut di kelas VII MTs Cerdas Murni Tembung.[80]

3. Jurnal Welly Astuti (2019), "Pengaruh Model *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minat siswa terhadap mata pelajaran IPS sangat kurang, sehingga berakibat pada hasil belajarnya. Keterlibatan siswa masih sangat kurang, kebanyakan siswa kurang merespon, merasa bosan dan jenuh ketika belajar dikarenakan guru hanya mengajar secara biasa saja tanpa menggunakan model apapun. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantutatif dengan desain pra-eksperimen *one group posttest-pretest design.* Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 02 Borong Ampirie, Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. Berdasarkan hasil penelitian adalah sebelum diterapkan model pada kelas eksperimen memiliki rata-rata yaitu 64,8, namun setelah diterapkan model NHT pada kelas eksperimen nilai rata-rata menjadi meningkat yaitu, 84,00. Serta berdasarkan uji *t-test* terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 1,966 > 1,6669, jadi dapat disumpulkan bahwa model NHT memiliki pengarauh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang awalnya rendah menjadi meningkat.[81]

---

[80]Dewi Yunita Nasution, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII MTs Cerdas Murni Tembung*, (Sumatera Utara: Skripsi Tidak Diterbitkan ,2018).

[81]Welly Astuti, "Pengaruh Model Numbered Head Together (NHT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu,* Volume 3 Nomor 2, 2019.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Isyeh Nurul Handayani dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA". Penelitian ini dilatarbelakngi kurang maksimalnya pembelajaran siswa di sekolah. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang masih bersifat konvensional yanitu ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa hanya duduk diam, melihat dan mendengarkan yang dijjelaskan oleh guru. Akhirnya, motivasi siswa menurun dan hasil belajar menjadi kurang baik dan tidak memuaskan. Pendekatan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitaif dengan desain *True Eksperimen Desaign*. Teknik analisis data hasil angket dan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji-t.

   Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa ada pengaruh motivasi belajar IPA antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Ini terbukti, bahwa hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji *t-test* didapatkan t_{hitung} = 11,191 > t_{tabel} = 1,9995. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian juga dengan hasil belajar siswa, ada pengaruh hasil belajar IPA anak kelas yang menggunkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Ini

terbukti bahwa t_{hitung} = 2,347 > t_{tabel} = 1,995, hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.[82]

5. Penelitian yang dilakukan oleh Asnaeni Rauf dkk., yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri Watampone". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh nilai rata-rata hasil ujian sekolah khususnya mata pelajaran IPA baru mencapai rata-rata 6,50. Nilia ini termasuk kategori sedang. Hal ini terjadi karena guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana proses pembelajaran berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siwa bersifat pasif yang hanya mendengarkan dan mencatat saja. Kegiatan ini sangat membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit berkonsentrasi dan pikiran mereka akan melayang kemana-mana. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan dan memori siswa. Jika hal ini berlangsung terus menerus dalam waktu yang lama, maka minat, motivasi aktivitas dan hasil belajar siswa pun akan menurun.

   Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen, perlakuan pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest desain*. Pengambilan sampel dilakuan dengan teknik *random sampling*. Hasil

[82]Isyeh Nurul Handayani, *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA*, (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2016).

penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT yaitu sebelum perlakuan sebesar 100,15 dan sesudah perlakuan sebesar 121,65, dari data ini dapat terlihat bahwa motivasi siswa sesudah dilakukan perlakuan meningkat. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model kooperatif tipe NHT terhadap motivasi belajar siswa. Untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan diperoleh sebesar 36,31. Sedangkan setelah mendapat perlakuan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,23. Data tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA Biologi kelas VII SMP Negeri 1 Watampone.[83]

Tabel 2.2

Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Identitas Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Martil, Syamswisna, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan dalam Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA dengan judul "*Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) dengan Media Visual terhadap Hasil*	Hasil dari prnrlitisn ini adalah tingkat keberhasilan siswa pada materi organisasi kehidupan yang diajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered*	a. Menggunakan metode NHT dengan media visual b. Menggunakan penelitian kuantitatif c. Jenis penelitian nya.	a. Variabel terikatnya. b. Lokasi penelitianya. c. Mata Pelajarannya

[83]Asnaeni Rauf, dkk., "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Watampone", *Jurnal Nalar Pendidikan* ISSN: 2339-0749, Volume 5, nomor 1, Januari-Juni 2017.

No	Identitas Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Belajar Siswa pada Materi Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMP Rehoboth"	*Heads Together* (NHT) dengan media visual t diperoleh t hitung (5,02) > ttabel (1,68) artinya hipotesis alternatif Ho di tolak dan Ha diterima.		
2.	Dewi Yunita Nasution dengan judul, *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII MTs Cerdas Murni Tembung*	Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada kelas VII MTs Cerdas Murni Tembung pada materi garis dan sudut jauh lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional metode penugasan serta ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar pada materi garis dan sudut di kelas VII MTs Cerdas Murni Tembung	a. Menggunakan metode NHT. b. Menggunkan jenis penelitian eksperimen.	a. Variabel terikat b. Mata pelajaran yang diteliti c. Lokasi penelitian

No	Identitas Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Welly Astuti dengan judul, "*Pengaruh Model Numbered Head Together (NHT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Sekolah Dasar*	Hasil dari penelitian ini adalah sebelum diterapkan model pada kelas eksperimen memiliki rata-rata yaitu 64,8, namun setelah diterapkan model NHT pada kelas eksperimen nilai rata-rata menjadi meningkat yaitu, 84,00. Serta berdasarkan uji *t-test* terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 1,966 > 1,6669, jadi dapat disumpulkan bahwa model NHT memiliki pengarauh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang awalnya rendah menjadi meningkat.	a. Menggunakan Model NHT. b. Memiliki variabel terikat yang sama yaitu motivasi dan hasil belajar. c. Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.	a. Mata pelajaran. b. Lokasi penelitian. c. Jenis penelitiannya
4.	Isyeh Nurul Handayani dengan judul *"Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT)*	Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa ada pengaruh motivasi belajar	a. Menggunakan model pembelajaran NHT. b. Variabel *dependent*. c. Pendekatan	a. Jenis Penelitian. b. Lokasi penelitian. c. Mata

No	Identitas Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA".	IPA antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Ini terbukti, bahwa hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji *t-test* didapatkan t_{hitung} = 11,191 > t_{tabel} = 1,9995. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian juga dengan hasil belajar siswa, ada pengaruh hasil belajar IPA anak kelas yang menggunkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan yang menggunakan model	Penelitian yaitu kuantitatif.	pelajaran .

No	Identitas Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		pembelajaran konvensional. Ini terbukti bahwa t_{hitung} = 2,347 > t_{tabel} = 1,995, hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.		
5.	Asnaeni Rauf dkk., dengan judul *"Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri Watampone"*	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT yaitu sebelum perlakuan sebesar 100,15 dan sesudah perlakuan sebesar 121,65, dari data ini dapat terlihat bahwa motivasi siswa sesudah dilakukan perlakuan meningkat. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan	a. Menggunakan model pembelajaran NHT. b. Variabel *dependent*. c. Pendekatan penelitiaanya.	a. Jenis Penelitianya b. Mata pelajaran. c. Lokasi penelitian.

No	Identitas Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		model kooperatif tipe NHT terhadap motivasi belajar siswa. Untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan diperoleh sebesar 36,31. Sedangkan setelah mendapat perlakuan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,23. Data tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA Biologi kelas VII SMP Negeri 1 Watampone.		

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	O_1	X	O_2 O_5
Kontrol	O_3		O_4 O_6

Keterangan

O_1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_5 = nilai *postest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (eksperimen)

O_6 = nilai *postest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)